MONSTER MAKER

モンスターメーカー
闇の竜騎士

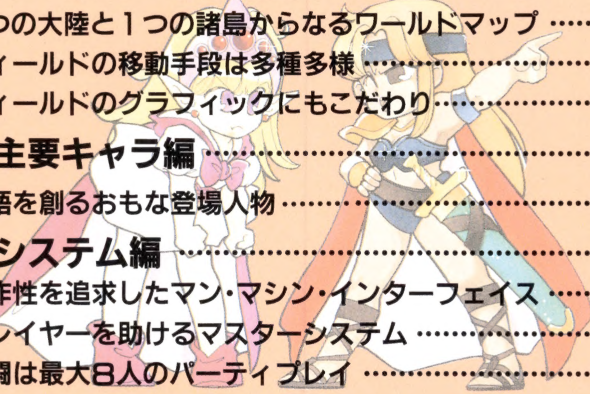
完全ガイドブック 上巻



九月姫キャラが壮大なスケールで繰り広げるファンタジーRPG。その魅力のすべてを詰め込んだ決定版!!

CONTENTS

■世界設定編 ……3
オリジナルストーリーが展開するPCエンジン版 ……4
5つの大陸と1つの諸島からなるワールドマップ ……8
フィールドの移動手段は多種多様 ……10
フィールドのグラフィックにもこだわり ……13
■主要キャラ編 ……19
物語を創るおもな登場人物 ……20
■システム編 ……33
操作性を追求したマン・マシン・インターフェイス ……34
プレイヤーを助けるマスターシステム ……38
戦闘は最大8人のパーティプレイ ……40
●モンスターメーカーワールドの歴史 ……50



タイトル発表から約2年の歳月を経てついに発売秒読み段階へと突入した『モンスターメーカー』。今度こそ本当に遊べる日がやってくる！ 発売を待ちきれない人のために、その全ぼうを2カ月連続の完全ガイドブックという形でお届けする。今回は、独特の世界観と魅力あふれる九月姫キャラ、そしてプレイヤーを重視して設計されたシステムの数々を、あますことなく解説。上下巻そろえれば、発売前に『モンスターメーカー』の魅力のすべてがわかる！

CD
NECアベニュー
スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
7800円（税別）
ロールプレイング
バックアップメモリ
95%（6月14日現在）

©NEC Avenue／遊企画／オフィスK／翔企画

世界設定編

独特のファンタジーが奏でられる『モンスターメーカー』の世界観とその設定をチェック



MONSTER MAKER

オリジナルストーリーが展開するPCエンジン版

カードゲームから始まり、コミックや小説、TVゲームにまで発展した『モンスターメーカー』。PCエンジン版はその独特の世界観とキャラを使って、新たな物語が展開していく。主人公はPCエンジン版のオリジナルキャラ、ライア。『モンスターメーカー』のタイトル通り、モンスターを合体させ、より強力なモンスターを作りだす楽しみもある。また、カードゲームで人気を誇ったキャラも総出演。話したり、動いたりなどのアニメ的演出も見どころのひとつとなっている。



⇧はるか悠久の大昔から流れ続けている大河は、その豊かな水をたたえ、さまざまな生物の繁栄と滅亡を静かに見つめてきた



⇧振り向くシーンは何度も紹介されて超有名



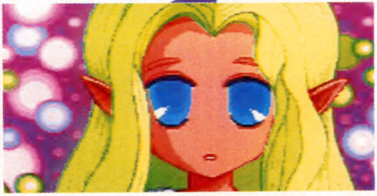
⇧さまざまな種族が共存している世界



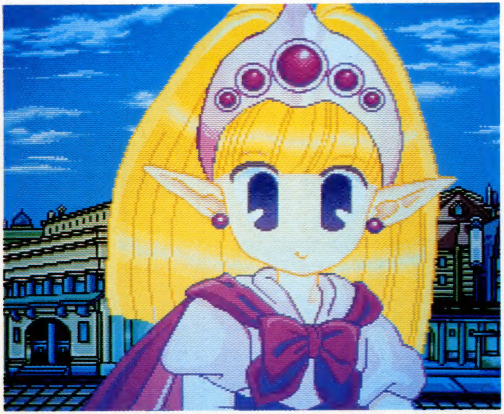
⇧長い開発期間と数回の発売延期を経て、ついにその全ぼうを現すPCエンジン版『モンスターメーカー』

九月姫キャラがドラマを盛り上げる

キャラデザインは、もう説明する必要がないくらい、すっかりおなじみとなった九月姫。『モンスターメーカー』の魅力のひとつは、この九月姫の描くキャラであることはいうまでもない。一見シンプルだが、しっかりと性格づけされたキャラには熱狂的なファンも多い。



⇧吸い込まれそうになるほど大きく澄んだ瞳



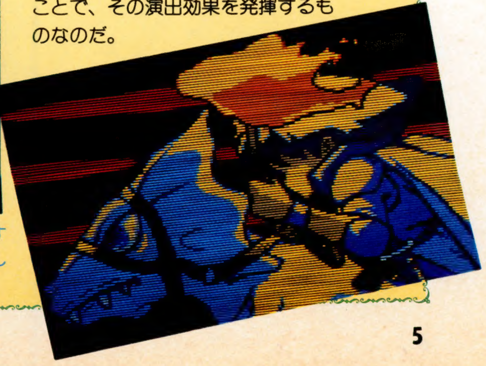


⇧カードゲームではNo.1の人気を誇るルフィーア。見習い魔導士なのだ
⇨グラフィッカーが渾身(こんしん)の力を込めて描く九月姫キャラに期待しよう

迫力満点のスペクタルシーン

ストーリー上重要なシーンでは、ビジュアルが挿入される。ビジュアル自体はたくさんあるが、その中でもただの一枚絵ではなく、バリバリにアニメするものはスペクタクルシーンと呼ばれる。そのクオリティは極めて高く、スーパーCD-ROM²の能力がフルに活用され、見応えたっぷりのものになっている。スペクタクルシーンは十数箇所とのこと。少ないと思うかも知れないが、ここぞ、というときに一気に見せることで、その演出効果を発揮するものなのだ。





⇧⇨数千のランドラゴンの群れが大地を疾走するシーン。ドラゴンブレスを吐きながら突進してくる様子は、まさに圧巻！

主人公ライアは出生の秘密を探る旅に出る

幼いころ、魔物の森の前に捨てられていたところを拾われたライア。彼女は、凶暴なモンスターでさえなついてしまう不思議な能力を持っていた。

ある日、ライアの住む村が盗賊に襲われ半壊状態になってしまう。ライアは村を襲った盗賊と容姿が似ているという理由で、村から追われてしまう。ライアは自分と同じ姿をした種族が住むという、アンドレシア大陸へ旅立つことを決意する。村を離れ、心細さからポケットに手を入れたとき、父が愛用していた財布が入っていることに気がついた。その財布からは、厳格な父の汗のにおいがした。



ライアの育った家で母親と弟のタムが事態を話してくれた



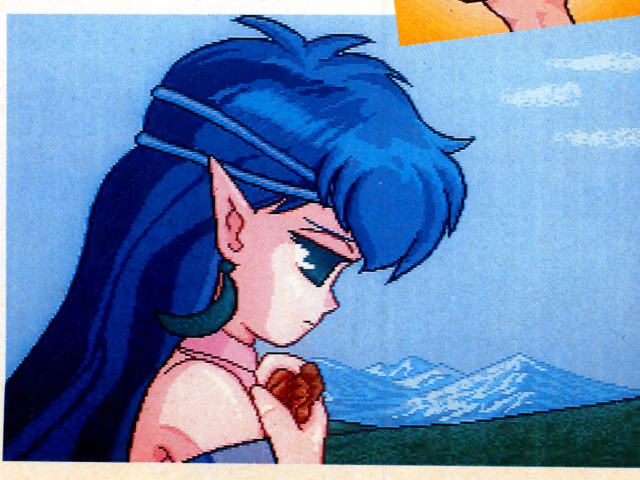
家族に迷惑がかかってしまうのを避けるため旅に出ることに



ライアを拾ってくれた長老の助けもむなしく…



父親の愛情のこもったお金を胸に抱き、ライアは旅立つ



ライアを心配してくれた父への想いがこみあげてくる

冒険の中での仲間との出会いと別れ

旅の途中、カードゲームや小説でおなじみの人気キャラたちが、ライアの仲間として、あるいは敵としてバンバン登場してくる。会話時には、画面上にキャラの顔を表示するウィンドウが開き、その表情が分かる仕組みになっている。また、メインキャラと初めて出会うシーンなどは、ビジュアルシーンとなる。出会いがあればもちろん別れもある。ライアが旅の途中経験する数々の出会いと別れを、臨場感たっぷりに演出してくれるのだ。



⬅自分を育ててくれた両親との悲しい別れも…



⬅旅の途中心強い仲間が増えていく



⬆たった一人の親友であるレイとの別れ。ライアは必ず再会することを約束して旅に…



⬅人気キャラがライアのもとに勢ぞろい！

5つの大陸と1つの諸島からなるワールドマップ

冒険の舞台となるワールドマップは5つの大陸と１つの諸島で構成され、その大きさは画面約140個分にもおよぶのだ。スタート地点となるテレシア大陸は、マップの中央上部に位置している。ちなみに、右上のウルフレンド大陸は『モンスターメーカー』の世界ではおなじみの地名だが、同じものかどうかはまだ不明。

ワールドマップは今までに何度も描き直されてきたが、今回紹介するイメージマップが完成バージョンとなる。昔のものとくらべると、基本的な構成は変わっていないが細かな部分でかなり改良が加えられていることが分かるはずだ。



物語は平和なテレシア大陸から始まる

テレシア大陸の約$\frac{2}{3}$は、テレシア皇帝マクネイルが治めている。彼はその昔、「ドラゴンナイツ」と呼ばれる3人の英雄のうちの一人だったという。ライアの住んでいる村、フェルンドはいわゆる辺境にあり、その勢力を逃れていた。しかし旅に出たライアは、ふとしたことからその強大な勢力とあいまみえる。





⬆テレシア大陸ではそれほど大きな争いはないものの、小規模な争いは頻繁に起こっているようだ

テレシアからアンドレシアへ

ライアの最初の目的は、アンドレシア大陸へ渡り、自分と同じ姿の種族を探すこと。とはいっても、簡単にアンドレシア大陸へ渡ることはできない。移動手段として船を使うことになるが、港がある事件で封鎖されてしまっているのだ。



⬅テレシア大陸を船で出るルートは2通り。しかしその船は…



⬆なんとか海に出ても、モンスターがたくさん待ち受けている。安全な船旅はムリというものだ

フィールドの移動手段は多種多様

約140画面もの広大なマップの移動は、とてもツライ。ましてや、5つの大陸と1つの諸島をまたにかけるとなると、徒歩だけでクリアするのは絶対ムリ。そこで移動手段として、便利で実用的な乗り物の登場というわけだ。乗り物といっても、小さなものから大きなものまで多種多様。くわしい内容はまだ秘密だが、楽しみを奪わない範囲で紹介しよう。



➡海は歩いて渡れない。当たり前か



⬆徒歩の移動時は、何人パーティでも、ライアしか表示されない



⬆イベントのときには各キャラが展開して現れるようになっている

強制移動・自由移動

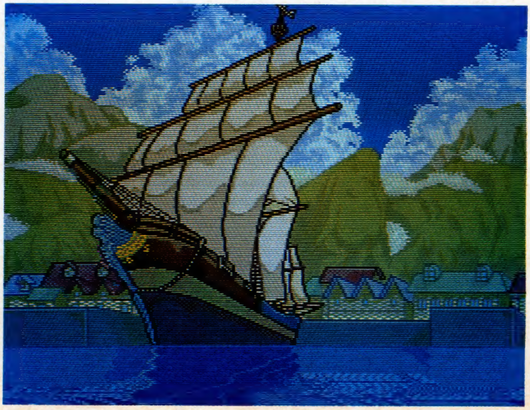
乗り物は、あらかじめ進路が設定されていて自動的に移動するものと、自分の意思で行きたい所へ行けるものの2種類に分けられる。自動的に移動するものは一種の強制移動だが、中には何種類かのルートの中から進路を選べるものもある。

船

一番最初に利用することになる乗り物。テレシア大陸からアンドレシア大陸への移動の際に乗ることになる。ただし自由に動き回れるというわけではなく、決まった航路しか移動できない。また移動中でもモンスターが襲ってくるので、楽しい船旅というわけにはいかないのだ。



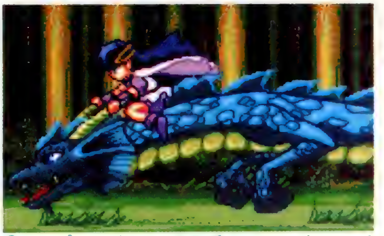
⬆最初の船旅は港町オストリカから。ここまで来るのさえ、とっても苦労するだろう。これからもっともっと苦労するんだぞ〜



➡これが利用させていただく船。背後に見えるのはオストリカの街。比較的おだやかな海なのか、水面に映る船首がはっきりと見える

ドラゴン

ライアはモンスターと友達になれるという不思議な能力を持っている。その能力を使い、オープニングでドラゴンと仲良くなって乗り回すシーンはとても印象的…。勘のいい読者ならもう分かっていると思うが、実はゲーム中でもドラゴンに乗ることができるのだ！　ちなみに、ドラゴンといっても何種類かあり、それぞれ見た目も移動方法も異なっている。



⇧オープニングでライアを乗せたドラゴンは…？

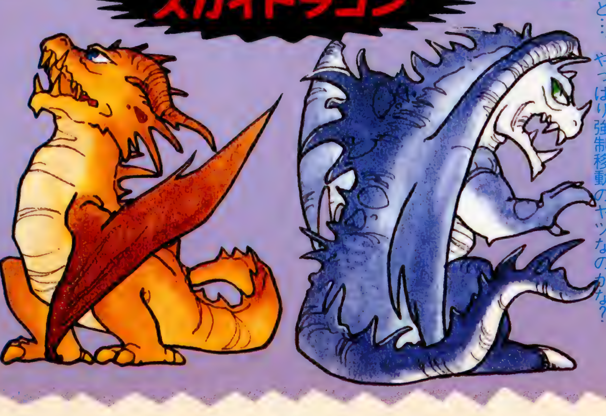
地を猛スピードで走る小柄なヤツ、空を飛ぶ巨大なヤツ…。といった具合に、いくつかのバリエーションがあるようだ。

ランドドラゴン



⇦⇩空を飛ぶことはできないが、大地を疾走するのが得意なドラゴン。馬にくらべ、乗りこなすにはかなりの技術が必要そうだ

スカイドラゴン



⇨空を飛べるスカイドラゴン。表紙のイラストでライアに寄り添っているドラゴンとよく似てるよね。ホントにこんなヤツを乗りこなせるんだろうか？

⇦こちらは漆黒のスカイドラゴン。ちょっとコワそ〜だし、あんまり言うことを聞いてくれなさそうだけど…。やっぱり強制移動のヤツなのかな？

その他にも特殊な乗り物が…

船、ドラゴンの他にも乗り物は用意されている。しかし、ストーリー上重要なシーンに関わる乗り物が多いので、くわしい解説はここでは避けることにする。しかし、どんな乗り物が登場するのかどうしても知りたいという人のために、ほんのちょっとだけ紹介しよう。

飛空艇

飛空艇といえば、まず『F・F』シリーズに登場する乗り物を連想する人も多いはず。大空を自由に飛び回れる飛空艇を手に入れれば、プレイヤーの行動範囲は飛躍的に広がる。このゲームに登場する飛空艇も、イメージ的にはそれに近いもののようだ。『F・F』シリーズではゲーム中盤以降に登場する乗り物だったが、このゲームの場合ははたして…？

気球

空気は熱することによって軽くなる。その性質を利用して空を飛んでしまおう、という目的で作られたのが気球だ。何人も一度に乗り込むことができるので便利。しかし、移動方向は風まかせなのが欠点。思いどおりの進路を取れるのだろうか？

ハンググライダー

大空を、風を切るようにして飛ぶハンググライダー。厳密には乗り物とはいえないが、移動手段のひとつである。1人に1つずつ必要だが、比較的簡単な装備で空を飛ぶことができるのは魅力だ。ただし、当たり前のことだが、高いところから滑空することしかできない。このため、用途はかなり限られてくるだろう。

乗り物というより要塞!?

黒船

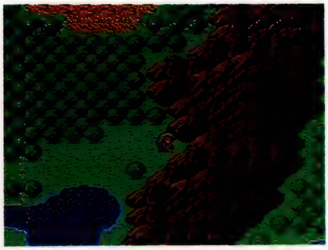
圧倒的な威圧感を持ち、見る者を不安におとしいれる外観を誇る黒船。乗り物というよりは、空飛ぶ要塞と言ったほうがふさわしいだろう。残念ながら、他の乗り物とは違ってプレイヤーの意思で動かせるというわけではないようだ。黒船に関しては、謎の黒騎士ウォーケンが関係しているということ以外、何も分かっていない。装甲はかなり厚いらしく、武器のような突起物がところどころに見える。戦いのときには、すさまじい戦闘力を発揮するのでは…？



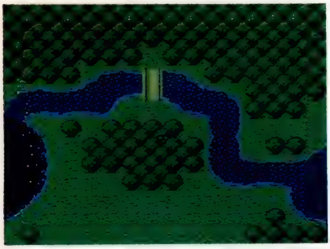
⬅➡ゴキブリかカブトガニ？　といった不気味で生物的な印象を受ける。こんなヤツには乗り込みたくないが、どういう形で登場するのか？

フィールドのグラフィックにもこだわり

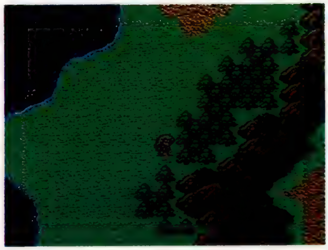
フィールドのグラフィックは、マップ変更などに伴って何度も描き直されたものだ。そのため、川の流れや山肌などの細かな部分まで描き込まれ、より自然に近いものになっている。従来のRPGのマップによく見られたような、カクカクとした不自然さはなくなっているのだ。開発者のこだわりが感じられる。



◆荒々しい山肌の表現もこのとおりバッチリ！



◆自然な形でカーブしている川。カクカクしていないね



◆実は、森には針葉樹林と広葉樹林がある！　これは針葉樹林

街や城にもバリエーションが

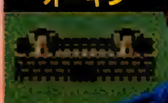
これまでのRPGは、フィールド上での街や城のグラフィックは、それぞれに同じものを使い回している場合が多かった。しかしこのゲームでは、それぞれにいくつかのバリエーションが用意されている。たとえば街の場合、その発展レベルに応じて3段階のグラフィックがあるのだ。だから、外観からその街の雰囲気がわかるようになっている。

街　フェルンドは、街というよりは村といった感じ。オーキンは要塞都市と呼ばれる近代的な街だ。

フェルンド



オーキン



城　テレシア最大規模の城下町を持つレオスリックと、さびれはてた廃城カメルバウムの差は歴然。

レオスリック



カメルバウム



塔　塔は内部がダンジョンになっていることが多い。ガーラタワーは、塔としては小規模なもの。内部構造もそれほど複雑ではないようだ。

ガーラタワー



街のショップはおなじみのキャラが経営

街や村で何気なく利用する数々のショップ。そこにいるキャラをよく見てみると、それぞれ個性的なヤツが務めていることに気づくだろう。実はこのゲームの中のショップは、カードゲームや小説に出てきたキャラが経営しているのだ。映画にたとえると、ゲスト出演というものかな？　直接ストーリーに関係してくるというわけではないようだ。それぞれ顔がウィンドウで開くというようなことはないものの、頭身グラフィックだけでもその雰囲気は伝わってくる。知っている人は、それを見てニヤリとしてしまうのだ。それほど重要なことではないが、このことを知っていると、ショップで買い物をするのが楽しくなるはずだ。



↑実際に音声で聞けるわけではないが、キャラの口調もそれぞれ違うからおもしろいよ

レオスリックの城下町



←ここレオスリックの城下町にはほとんどのショップがそろっている。一気にハシゴしようぜ

武器屋

武器屋を営んでいるのは聖騎士カサンドラ。グラフィックでは分かりづらいがいちおうは女性だ。「攻撃は最大の防御」を売り言葉に、プレイヤーに高いブランド物の武器を買わせたりする。しかし、実際の武器の攻撃力のほうは定かではない。だまされたと思って一度お試しあれ。



←勇ましいけど、ピンク色の装備から女らしさを感じるよね

防 具 屋

防具屋にはローランがいる。ローランと聞いて、すぐにどんなキャラか思いだせる人は、かなりカードゲームをやりこんでいる人。武器屋のカサンドラに対抗してか「命あってのものだね」と言って、防具を買わせようとする。どの防具からそろえるべきか、悩むところだ。



◯あんまりパッとしないキャラ。でもお世話になるのでよろしく

道 具 屋

道具屋は頭に巻いたターバンがイカすハッタタス。実はこの人、カードゲームでは盗賊という肩書きがあった。ということはやっぱり、売っているものは盗品か？　でも、それなりに効果のあるものばかりなのでまぁいいだろう。薬など旅には欠かせない必需品がそろっている。



◯売られている薬類はとても重宝する。大事に使わなきゃね

酒 場

酒場は、特に決まったキャラが経営しているわけではないようだ。ここで注目するのは経営者ではなく、そこへ集まってくるお客さん。カードゲームなどで人気を誇ったキャラたちが、傭兵として雇ってくれる人を探しているのだ。情報収集も大切だが、傭兵と交渉して仲間に加えることも忘れてはいけない。



◯子供だって飲みたいときもあるさ



◯タチの悪い酔っぱらいがからんでくることも…



◯傭兵はみんな1人で酒を飲んでいるのかな？

魔法屋



ホントは影の薄いキャラだけど…

魔法はショップで買うことによって使えるようになる。ただし、売られているのは限られたもの。強力な魔法や特殊魔法はお金では買えないようになっている。経営しているのはマリオーネ。コミック『モンスターメーカー・サガ』第1巻で、ほんの数コマだけ登場した女の魔術師だ。キャラは地味だがショップは要チェック。

宿屋

基本的なことだが、宿屋はプレイヤーが寝泊まりしてHPやMPを回復するところ。RPGにはなくてはならない存在だ。経営しているのは、カードゲームでは闇の騎士の肩書きを持つドローネ。闇の騎士といえども、自分のお客さんを襲ったりするマネはしないので、安心して休める。けっこう不気味な容姿の彼女も、この宿屋ではただの女主人なのだ。

また宿屋では、状況によってプレイヤーの援助をするマスターシステムが作動する。プレイヤーが先に進めずに何度も同じ宿屋を利用していると、主人が見かねて強力な武器などを与えてくれるのだ。弱者にはとてもうれしいサービスだね。



見た目と違い客の応対はマトモだ



妖剣を振りかざし、アヤシイ雰囲気を持つドローネ。本当にいたら夜に一人でトイレなんか行けないよぉ

預かり所

小説『ドラゴンライダー』に登場したシャーズ族の貴族の娘、シャルメンが経営している。持て余したアイテムなどを一時的に預かってくれる。商売が得意なシャーズ族だけあって、その辺のやりくりがうまいのかな。看板となっているトレードマークはカギ。信用第一だからね。



貴族の出だが、接客態度はどう?

時の番人の館

ここはお金が必要ないので、厳密にいうとショップではない。実は、ここはゲームデータのセーブを行う場所なのだ。ゲームクリアまでに何度もお世話になるだろう。時の番人というナゾの人物が、ゲームデータを管理してくれる。ファミコン版『～7つの秘宝』にも登場していた、この人物の正体はいったい…？



ハ、あなたは車掌さん(ウソ)

言ってることもうさんくさい

プレイヤーキャラの家も

街にはショップだけでなく、もちろんプレイヤーキャラの家もある。見逃しがちなところだが、内装などにそれぞれのキャラの個性が出ているようだ。また、それぞれの家でイベントが起こることも多い。各主要キャラの家をくまなく訪問してみるのもおもしろいだろう。何か新しい発見があるかもしれないぞ!?



とても質素な室内。占いの部屋?



ところどころの焼け跡が痛々しい



カーテンが女のコの部屋って感じ

生き返りの「教会」はナシ

街のマップを見て、生き返りをするための教会がないことに気づいた人はいるだろうか？　そう、このゲームには、教会のたぐいの設備は存在しないのだ。なぜかというと、プレイヤーは戦闘で死ぬことがないから。具体的に言うと、戦闘でHPが0になってしまっても、戦闘後はHPが1となり、瀕死状態だが回復可能。ちなみに瀕死状態のまま続いて戦闘に入ってしまっても、ちゃんと戦闘に参加できる。もしプレイヤーのパーティが全滅した場合は、最後にセーブした時の番人の館まで戻される。持ち金は半分になるが、稼いだ経験値はそのまま。HPは宿屋に泊まれば完全回復するというわけ。まるでゾンビのように強じんなプレイヤーたちには教会なんて必要ない。

ダンジョンでは高低差の演出がある

フィールドマップ同様、ダンジョンの描き込みも細部まで行われている。ダンジョンには階段のようなものがあり、高低差が表現されている。見た目はちょっと複雑に見えるものの、構成自体はそれほどイジワルなものにはならないようだ。最初に挑戦するダンジョン「ヴィシュナスケイプ」、「〜ロード」を紹介しよう。



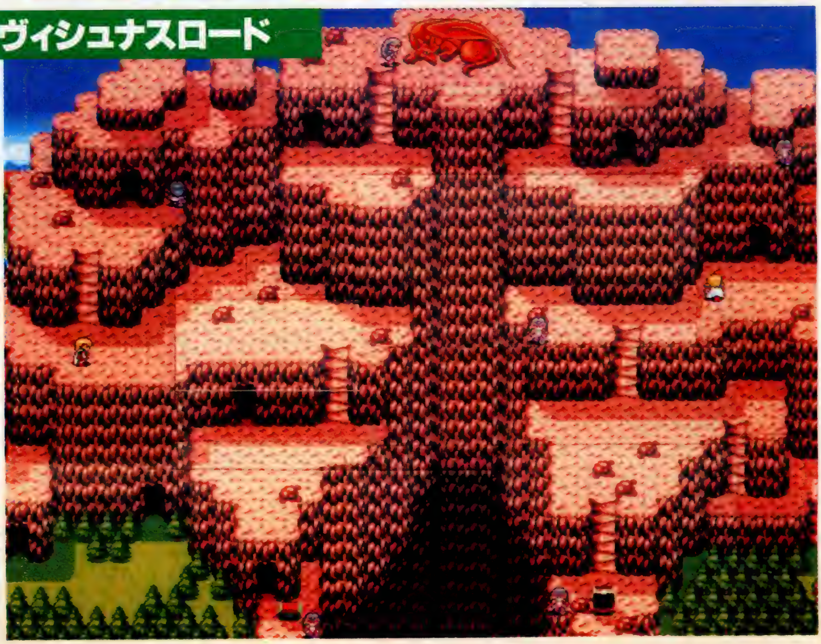
旅人がダンジョンを抜けるヒントを教えてくれることもある

ヴィシュナスケイプ



鍾乳洞のような造りになっている

ヴィシュナスロード



ヴィシュナスケイプからそのまま続いている山道。いったん山頂に登りそれから下る。旅人の往来も多く、情報を入手することができる

主要キャラ編

冒険の中で繰り返される、仲間との出会いと別れ。魅力あふれるキャラたちを一挙紹介！



MONSTER MAKER

物語を創るおもな登場人物

人気イラストレーター、九月姫によって命を吹き込まれた数々の人気キャラたちがPCエンジン版に総出演。オリジナルキャラのライアのもとに集結し、『モンスターメーカー』のゲームとしては最大規模のスケールの物語が展開する。CD-ROMの特性をフルに活用して魅力倍増の九月姫キャラたちは、一体どんな冒険を見せてくれるのだろうか。



⬅どこでどんなキャラに会えるかな



出生の秘密を探る旅に出る主人公
ライア

漆黒の髪に緑の瞳、そしてとがった耳を持つライアは、ヒューマン以外の血も流れているようだ。幼い頃に、魔の森の近くに捨てられているところを、フェルンドの村の長老に拾われた。恐ろしいモンスターでさえも手なずけてしまう不思議な能力を、生まれながらに持っている。

そんなライアが、ある事件をきっかけにして自分の出生の秘密を探る旅に出る。5つの大陸、1つの諸島をまたにかけるはてしない冒険の中で彼女はさまざまな人との出会いと別れを経験する。そしていつしか少女から大人へと成長し、自分の本当の使命を知ることになる。





⬆旅の途中、ドラゴンの子供を授かったライア



⬆恐ろしいモンスターでさえ仲間にしてしまう不思議な能力を持つ。旅では多くの仲間を得る

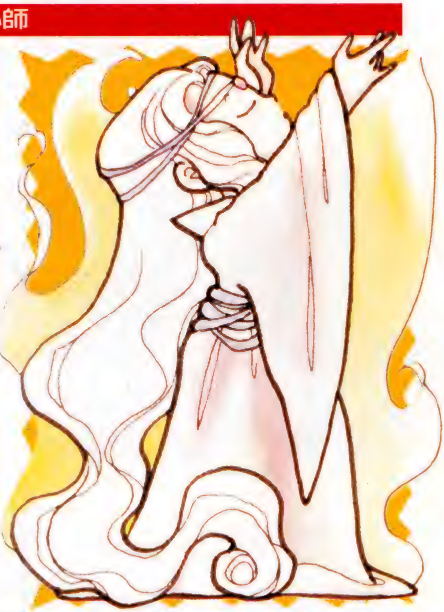
⬅いくつかの特殊魔法を使いこなす。腕っぷしもまあまあで、バランスのとれたキャラだ

パーティに加わり物語の核心となるメインキャラ

メインキャラの定義は、ライアの仲間になってゲーム終盤まで一緒に戦ってくれること。ヴィシュナス、ロリエーン、ルフィーア、ディアーネの4人がそれに当てはまる、すると、メインキャラは女のコだけで構成されることになる。仲間になるきっかけや時期はそれぞれ違うが、ライアの不思議議な魅力にひかれてパーティに加わるのは共通している。それぞれのキャラが、ライアと同じように重い運命を背負って旅をする。彼女たちが最後に見るものははたして何なのか？



回復魔法を操る盲目の占い師
ヴィシュナス

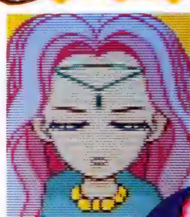


ライアが最初に出会うことになるメインキャラ。レオスリックの城下町で占いをしている。またバイタル（回復）系の白魔法も得意で、テレシア皇帝マクネイルも一目置いているほどの希代の占い師。ライアの来訪を予知し、天の啓示を受けて旅の同行を申し出る。ひそかに皇帝マクネイルに想いを寄せている。また、アンドレシア大陸にいるルフィーアとは血のつながった姉妹。魔術師の素質は十分に秘めているものの、まだまともに魔法を使いこなせない妹を心配している。

ライアが大きな運命の渦に巻き込まれていくことを予言したヴィシュナス。何も見えないはずのその目で、ライアに一体何を見いだしたのだろうか？



⬆水晶玉にライアの未来を見たヴィシュナス。「あなたは運命の大きな渦に巻き込まれていきます。周りの運命をも変える…」



⬆祈りを捧げるヴィシュナス

⬅会話時のウインドウのヴィシュナス

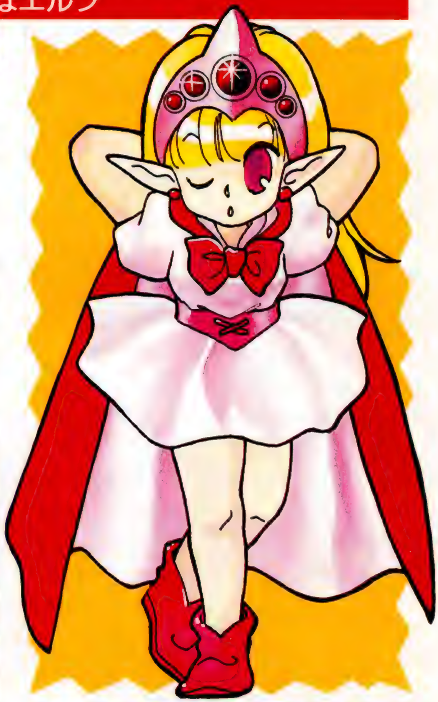


➡白魔法に精通し、ほとんどのバイタル系魔法を使いこなす。頼りになります



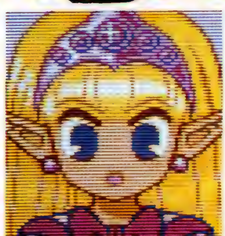
ひねくれた性格のおてんばエルフ
ロリエーン

行方不明になったエルフ皇子エルサイスを探すため、エルフの森エルシングを飛び出してきたロリエーン。見た目はまだ若いが、少なくとも100年は生きている。巨大ネコのアッサムと2人（1人＋1匹？）でアンドレシア大陸へ渡ろうと試みるが、ライアたちに説得され一緒に旅をすることになる。剣から弓まで一通りの武器を使いこなせるオールラウンドなキャラだが、口が悪いのがタマにキズ。



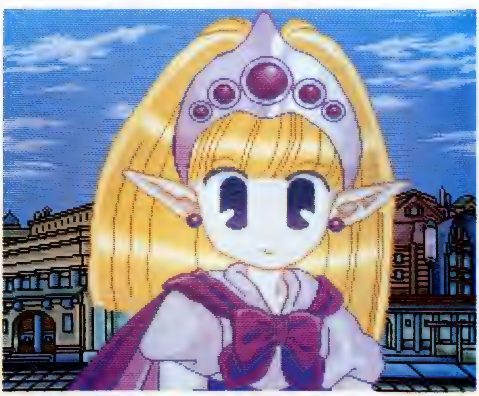


⇧ロリエーンとの初対面。最初は全然言うことを聞かないんだ。このあとやむなく戦うはめに…



⇧ちょっとおすましのロリちゃん。マントのリボンがおしゃれ

⇦会話時のウインドウの顔



⇧ロリちゃんてば何回見てもカワイイんだけど、実はかなり年くってるんだよね。エルフじゃまだ若い方らしいけどねぇ



⇨いざ戦闘に入れば、けっこう活躍してくれる…と思います

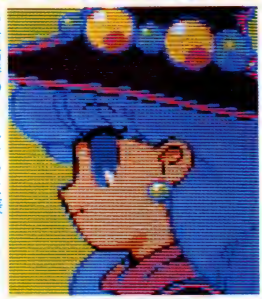


炎を操る大魔術師(見習い)

ルフィーア

希代の占い師ヴィシュナスの妹。炎を操る魔法に関しては計り知れない潜在能力を秘めている。しかし今は修行中の身で、まだ思うように魔法を使いこなせない。見るからにトロそうだが、その才能が開花すれば姉をしのぐ大魔術師になる可能性があるらしい。戦闘ではおもに炎系の攻撃魔法を使うが、その威力は未知数。ゲーム後半になってその存在が重要になる、大器晩成型キャラだと思われる。アンドレシア大陸の港ハムテンで、なぜか皿洗いのバイトをしているところでライアー一行と出会い、仲間に加わる。





会話時のウインドウに表示されるルフィーア

まだまだ未熟者ですのでたまには失敗もあります





ルフィーア初登場シーン。スタスタと駆けてくるコがいると思ったらいきなり転んじゃった。そのドジがルフィーアだったんですね



登場キャラの中で厚着No.1の彼女。露出度は低いけど、その攻撃魔法の活用度は高そうです



とあるお城の王女さま

ディアーネ

本名はディアーネ・ウル・オトゥール。白兵戦の名手であり、高名なお城の王女さまでもあるという、非のうちどころのないほど優れた女のコ。沈着冷静で、どんな状況に置かれてもけっしてあきらめることのない、強い精神力を持つ。女を差別したり、弱い者いじめをする人間が大嫌い。ライアとは育った境遇がまったく正反対ということもあり、最初のうちはあまりいい印象を持たなかったようだ。

戦闘ではもっぱらファイターとして、勇敢に戦う。また、ひとたび得意のアクス系の武器を持たせれば、その攻撃力には目を見張るものがあるらしい。

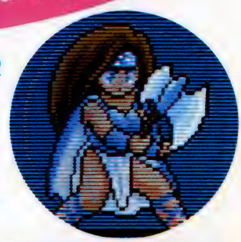


➡お姫さまという立場もなんのその、自ら先頭を切って果敢に戦うディアーネは配下の兵からの人望も厚い。もちろん民衆の支持もうけている

⬇伝説の武器、ホーリーアクスを持たせれば、まさにオニに金棒！　メチャクチャ強くなるぞ







➡ディアーネときたら、武器はもちろんアクスだ。彼女がアクスの持てる攻撃力を120%引き出してくれるぞ



⬆ディアーネのキャラパターン。２頭身になってもバリバリ戦う姿は、見ていても気持ちいいゾ

パーティに加わりライアとともに戦うサブキャラ

パーティに入り一緒に戦うが、最後までずっと入っているわけではないキャラをサブキャラとした。旅の途中のイベントに関係するキャラと、プレイヤーの任意で、傭兵として雇うキャラの2種類に分けられる。どちらにしても、貴重な戦力であることは間違いない。

ここでは、ゲーム序盤で仲間になってくれるキャラと、まだどこで登場するのかは秘密の注目キャラを紹介しよう。

ウルチ

コボルトの子供で、一番最初にライアの仲間となってくれる。村から追われてひとりぼっちになってしまったライアに同情し、有無を言わさず強引にパーティに入る。実はウルチには、イベントに関わる秘密がある。わけあってコボルトの国カメルバウムを出て、外界を見学しているのだ。はたしてその理由とは…？





⇧⇨子供だけどけっこうな力持ち。ゲーム序盤における心強い仲間となることだ



⇧問答無用で仲間になってしまう。まぁいいけど



⇧この者たちは一体何者？　ウルチのことかな？

メアリ

お金で雇うことのできる傭兵キャラ。なぜか関西弁で、雇ってくれとライアに申し出る。レベルはそれほどでもない。



⇨うーん、お金さえあれば雇ってもいいんだけどなぁ…





⇨軽い身のこなしで敵をかく乱する。いわゆるシーフの戦い方が得意

ボーグ

行方不明になっているコボルトの第1皇子を探している旅の途中。どこかの街の片隅で会うことができる。皇子が見つかるまでライアたちと行動をともにする。ウルチと同じコボルト族だが、能力的にはウルチより劣っているようだ。武器として、こん棒を持っている。



旅は道連れ、世は情け。仲間は多いほうがいいもんね

シャット

シャーズ族のネコ使いで、ネズミ退治のプロ。相棒のアッサムをロリエーンに奪われ、途方にくれていたところでライアたちと出会い、アッサム奪還に燃える。ロリエーンを心の底から嫌っている。



どうもアッサムがいなきゃネズミ退治ができないらしい



巨大猫アッサムとロリエーンの関係に、シャットはしっとと！

ネズミ退治のプロとはいえ、戦闘でもそれなりの戦力になる

アルシャルク

アンドレシア大陸、ハムテンの港で出会う傭兵。ただしお金の他に、ボス級の敵、ダークエルフキングを倒すまでという条件付き。性格的にはマジメな勤勉家タイプ。プレイヤーの指示にも不平を言わずに忠実に従ってくれることだろう。



いつ見てもきりりとした表情のアルシャルク。丁寧な言葉づかいに特徴がある



なんか、逆にヨロイに着られているようなアルシャルクでした

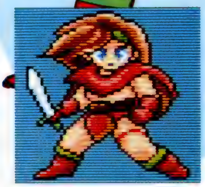
タムローン

バクチのイカサマ師や、女ったらしとしての名ばかりが有名。しかし、かなりの実力を持った剣の使い手でもあることを忘れてはならない。現在はイカサマがバレて追われる身の、さすらいの戦士だが、もし仲間に入ってくれればかなりの戦力アップにつながることだろう。ちなみに初対面は港町バイハイだ。



ライア一行をナンパしようとする





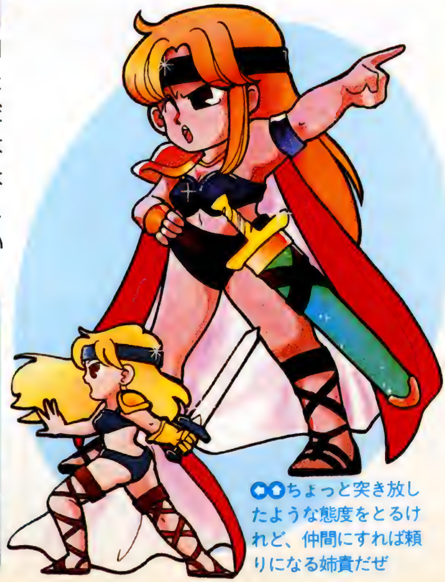
一見女のコにも見えるけど、れっきとした男なのです。どこで仲間になるのかな？

ラクーナ

褐色の肌がまぶしい、賞金稼ぎの女剣士。ちょっと気が強過ぎて扱いづらいところもあるが、腕はめっぽう立つ。ただし、雇うお金もかなりの出費を覚悟しなくてはならない。ちなみに、ラクーナは見かけによらずちょっと愚痴っぽいところがあり、ロリエーンの口の悪さといい勝負。2人の掛け合いもおもしろい。



登場の仕方がカッコイイんだぜ



ちょっと突き放したような態度をとるけれど、仲間にすれば頼りになる姉貴だぜ

ミリエーヌ

全キャラ中、もっともきわどい衣装を身にまとっているミリエーヌ。防具としての効果があるのか定かではない。敵が見とれている瞬間に一撃を食らわす、という戦術に役立つのかな?



◆見かけとは裏腹に、意外と力持ちなのだ



◆きわどい衣装が人気の秘密? もともとただの村娘にすぎなかったがあり余る力を生かすため戦士となる

リンク

伝説の大魔術師ガンダウルフのもとで修行中の魔術師。神聖皇帝の血を引いているだけあり、王族の品格が備わっている。いつどこで会えるかはまったく不明だが、ぜひ仲間にしたいキャラ。



◆攻撃魔法を操る魔術師としては最高ランクに位置する



◆黒ずくめの衣装が似合うリンク。ガンダウルフ直伝の魔法は、師に勝るとも劣らないものだとか…

シャーナ

シャーズ族で唯一、聖騎士の称号を持つ女戦士。シーフの素質を兼ね備えているので、動きのすばやさを生かした戦術が得意。猫のように華麗に舞う。



◆目にも止まらぬすばやい動きで敵を一網打尽に斬る!



◆猫の瞳と耳、しっぽがチャーミングなシャーナ。シャーズ族の戦士はけっこうめずらしい

サーラ

エルサイスの友人。エルフにしてはめずらしく、弓矢よりも剣を好んで使う。ロリエーンと同じく、すでに×十年を生き、木々の言葉を理解する。



◆どうやらロングソードを愛用しているようだ



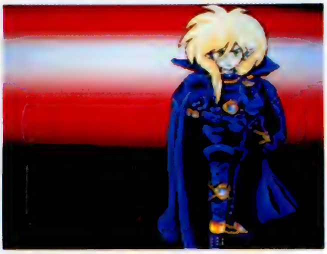
◆見た目はおとなしそうで、戦いには向いていないようだが、やるときにはやるタイプかな

ライアたちと敵対する(?)キャラ

ライアの旅の目的は、自分の出生の秘密を解きあかすこと。正義のために悪を倒すなどというような概念はなかった。しかし旅を続けるにしたがい、彼女とはまったく正反対の、邪悪な闇の存在が浮かび上がってくる。ゲーム序盤ではそれはあいまいな形でしか現れないが、物語の展開に深く関わってくることだろう。またマクネイルのように、必ずしも悪者というわけではないが、ライアと敵味方に分かれるケースもある。ゲーム序盤では、「真の敵」の正体はまだ見えない。

ウォーケン

黒いマントを身にまとい、その素性はすべて謎に包まれた男。テレシア皇帝マクネイルに取り入り、何かよからぬたくらみを企てているようだ。どうやらライアと同じように出生の秘密があるらしい。



皇帝マクネイルの心に、「悪の種」を埋め込もうとするが…



巨大な空飛ぶ要塞「黒船」とも何か関係が…

マクネイル

かつての英雄「ドラゴンナイツ」の一人で、現テレシア大陸皇帝。庶民の評判もそれほど悪くはなく、悪に属する人物ではないようだ。しかしライアとの初対面では、敵味方に分かれて戦うことになる。戦闘では、「カイザースマッシュ」という一撃必殺の技を得意としている。





「カイザースマッシュ」に打ち勝つ術はあるか

ライアとの一騎討ちでは、何を見いだしたのか!?

闇の雲

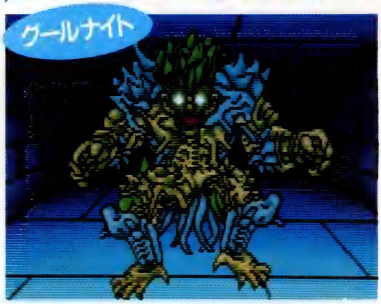
ライアの行く手に影のように付きまとう、謎の存在。人間の弱い心や、闇のパワーを欲する心に取り入って、その心をむしばむ。闇の雲に侵食された者は、邪悪な恐るべきパワーを身につけるのと引き換えに、善悪を判断する精神を失ってしまう。基本的には、戦闘で倒すことによって闇の雲は分離させられる。しかし、長期間にわたって侵食され続けた者の場合、その命を奪うしか方法はない。



ダークギズモとして正体を見せた闇の雲。あるアイテムがあれば比較的簡単に倒せる



吟遊詩人マリオンの弱い心に付け込んで融合したモンスター。ゲーム序盤に登場する強敵だ



孤島サブナックの6階建ての倉庫に立てこもっている。もとはフツーの青年だったらしい



魔に体を奪われモンスターと化したダークエルフ王

戦闘には参加せずにイベントに関わってくるキャラ

仲間として戦闘に参加することはないものの、物語の中でライアに関わってくるキャラは大勢いる。イベントなどで、重要なカギを握っていることも多い。ここでは、ゲーム序盤に出会うことになるキャラを紹介しよう。

レイ

ラスカームの村に住むライアのたった一人の親友で、小さい頃から一緒に遊んでいた。見た目はおっとりしているようだが、根はしっかり者。ライアの旅立ちの際に、父親の形見である銀の指輪を授ける。そしてどこかで再会することを約束し、ライアを見送る。



ライアと楽しくおしゃべりをしていたレイ。ちょっとタレ目なのがチャームポイントだ



冒頭にフェルンドの火事を目撃する

長老

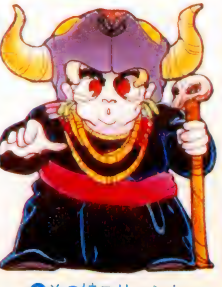
魔の森に捨てられていたライアを拾った、フェルンドの村の指導者。村人から信頼されているが、ライアの件に関しては、村人の非難を受けた。ライアに、出生の秘密を解くカギがあると思われる、アンドレシア大陸に渡るよう勧める。



ライアの良き理解者だ

ンゴールド

要塞都市オーキンの最高責任者。一見ユーモラスな風ぼうをしているが、自然原理に精通しており、世の中の大局や人の心の善悪を読み取ることができる。一人娘のユリーシカを溺愛(できあい)するばかりに嫁に出そうとせず、フィアンセとの仲を引き裂こうとしていた。ライアたちには、オーキンの通過を許可することと引き換えに、魔物デリウスの討伐を要求する。



オーキンの長、ンゴールド。娘をとても大事にしている。いわゆる親バカってやつ



その娘ユリーシカ。毎日恋人を想っている

エルサイス

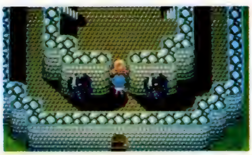
よく女のコに見られるけれど、れっきとしたエルフの王族。武術にたけており、弓矢と剣の腕前はバツグン。しかし現在は行方不明で、ロリエーンが必死に捜し回っている。姿を消す理由はまったくないので、もしかしたら、どこかのろう獄で捕らわれているのかも…。残念ながらパーティには入らない。



残念ながらパーティには入らない。仲間にしたら、けっこう強いキャラになると思うんだけどな…

ガーラ

フェルンドの西にそびえ立つ塔に住む。世界に8人しかいないモンスターメーカーのうちの一人。マインドをつかさどる。



ガーラの試練をクリアすると、貴重なアイテムをもらえる。ぜひとも手に入れたい



老いた老婆と、美しい美女の2つの顔を持つと言われているガーラ。彼女の魔力は絶大だ

イリア(ドラゴン)

ヴィシュナスロードで、傷ついたアースドラゴンから授かった卵から生まれた、ドラゴンの赤ちゃん。生まれて初めて目にしたライアを、自分の母親だと思い込んでいる。まだ小さいのでこれといって特技などはないが、成長が楽しみだ。



イリアのお母さん



かわいいドラゴンブレスを吐いたイリア。さわっても熱くないかな？



スクスクと成長して、立派なドラゴンになってくれい

システム編

快適なプレイを約束する新システムはもちろん、練り尽くされた戦闘システムを徹底解析



MONSTER MAKER

操作性を追求したマン・マシン・インターフェイス

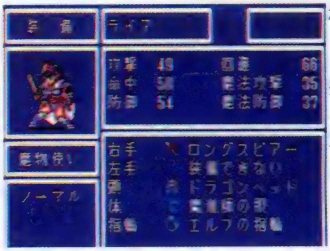
このゲームはマン・マシン・インターフェイスという概念にもとづき、プレイヤーの立場に立った、分かりやすいシステムを追求。従来のRPGにありがちなややこしいシステムを排除し、快適なプレイができるのだ。具体的には、十字キーをフルに活用し、コマンドの数を最小限に抑える方法が用いられている。



遊びやすさを追求して設計されたシステムなのだ

アイテム受け渡しに効力発揮

マン・マシン・インターフェイスがもっともその効果を発揮するのが、パーティ内での武器やアイテムの受け渡しだ。従来のRPGでは、アイテム受け渡しには数多くのコマンドを何度も繰り返し選択する作業が必要で、ちょっと手間のかかるものだった。このゲームでは、「装備」や「使う」のコマンドの中で十字キーをフル活用し、キャラやアイテムを指定する方法をとっている。この方法によって、繰り返し同じコマンドを選択するといった、面倒な反復作業が激減するのだ。このシステムのありがたみは、アイテムを山のように抱えていると思われるゲーム後半で実感するだろう。

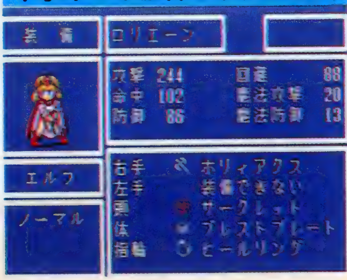


ゲーム後半ではアイテム受け渡しを多用するはずだ



アイテムを使う際のシステムもわかりやすい

十字キーの左右でキャラ選択



キャラがどんどん切り替わる

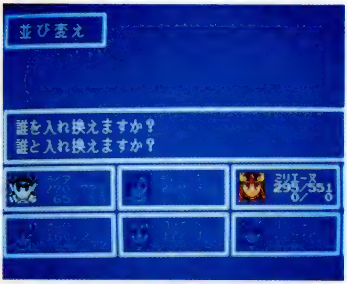
十字キーの上下でアイテム選択



操作はたったこれだけだ

「並び変え」もカンタン

戦闘は、敵味方共に前列と後列の2列に分かれて戦う。後列側に届く攻撃は、敵も味方も遠距離攻撃用の武器または魔法だけ。だから、キャラの配置は戦闘では重要な意味を持っている。そこで、キャラの配置換えを簡単にする工夫がなされている。「並び変え」コマンドを選択し、十字キーで入れ替えるキャラ2人を指定するという単純なものだ。「並び変え」画面のキャラ配列は、戦闘中の配列と同じなので見やすくなっている。



戦闘の配置と同じ並び方をしてる

戦闘の場合

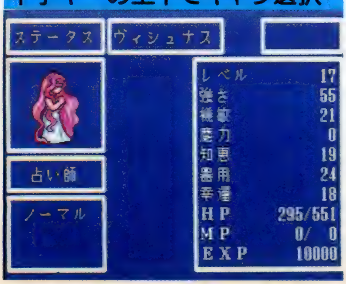


もちろん戦闘中も変更可能だ

ステータスも一目瞭然

キャラのステータスは、セレクトボタンまたはコマンドの「ステータス」で見ることができ、十字キーの左右でキャラを選択する。ステータス画面で①ボタンを1回押すと、そのキャラの武装ステータスが表示され、続けて①ボタンを押すと、使用可能な魔法の一覧が表示される。また、武装ステータスや魔法一覧の画面の途中でも、十字キーの左右でそのまま別のキャラのステータスが見られる。

十字キーの上下でキャラ選択



アイテム受け渡しと同じ操作だ

①ボタンでステータスを表示

武装したステータス

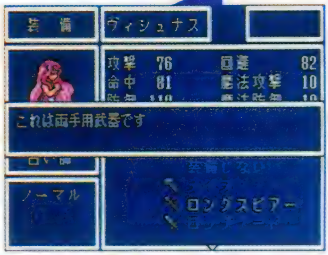
使える魔法の一覧



①ボタンを押すたびに、ステータスの種類が変わっていく。例えば、魔法一覧を見ているときに十字キーの左右を押すと、他のキャラの魔法一覧をダイレクトに見ることができる

プレイヤー重視の細かな気配りの数々

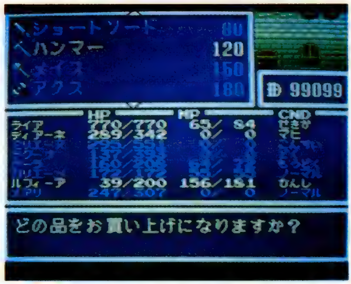
マン・マシン・インターフェイスは、操作系を簡略化する概念。しかしそれ以外でも、プレイヤーの立場にたったシステムの簡略化が行われている。このゲームのシステムは、従来のRPGのシステムを徹底研究したうえで作られたもの。だから、細かなところまで手の行き届いたシステムになっているのだ。



操作系以外の細かな気配りも充実しているので遊びやすい

ショップでの買い物もラクラク

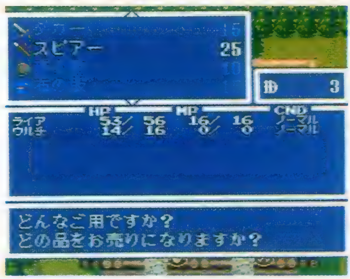
ショップでの売買は、一目でさまざまな情報が分かるようになっている。例えば武器を買うとき、十字キーの上下で買いたい武器や防具を選ぶと、それを装備できるキャラも同時にわかる。だから、装備できないものをうっかり買ってしまうという心配がない。また、売る際も所持品の売値が一発で表示される仕組みだ。



白い名前が装備できるキャラだ



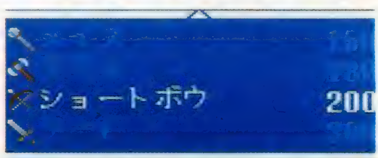
買うとき。操作は極めて単純



売るとき。売り値が一発表示

武器・防具が形でわかる

RPGに登場する武器などは膨大な数にのぼる。そのすべてを把握するのはとても大変だ。また、名前だけではどんなものなのかわからない場合も多い。このゲームでは、武器や防具の名前の前にグラフィックが表示されるので、どんなものかが判別できる。さらに防具の場合などは、体のどこに装備できるのかが分かる親切な作りになっている。

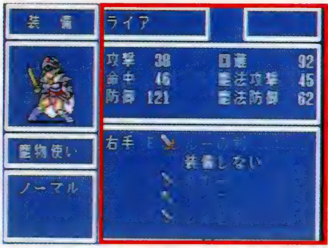


グラフィックのバリエーションはかなり多い

装備の効力がすぐわかる

武器を装備しないとその効果がわからず、何度も武器の装備を繰り返し行わなければならない超面倒なRPGが多い。

しかしこのゲームの場合、装備画面で十字キーを上下させるだけでその武器の効果が一瞬にしてわかるので、わざわざ装備しなくてもいいのだ。この画面でも、十字キーの左右でキャラを換えることができるぞ。



何もない状態。数値に注目してください。武器を選ぶと…



ほらこの通り。装備する前に効果が分かるので、ムダがないのだ。使いこなそう

オプションもアリ

RUNボタンを押すとオプションのコマンドのウインドウが開く。ここではゲーム環境を好みで選べるようになっている。選べる項目は歩く速度、文字速度、会話などの手動・自動の切り替えの3つ。ゲームをスタートしたらまず最初にここで好みの環境に設定しよう。



ゲームスタート時に設定すれば、あとはもう変える必要ナシ

アクセスタイム削減は当然

CD-ROMを媒体にしたRPGの戦闘は、中ボス級の敵キャラ以外は、CDアクセスをしないものが多い。CD-ROMの弱点であるアクセスタイムを配慮し、頻繁に戦うことになるザコ敵はサクサク進ませようという配慮であろう。しかしその分、中ボス級の敵と比較した場合のギャップは大きく、ザコ敵との戦いはただの経験値稼ぎに終わってしまうケースもある。

それに対し『モンスターメーカー』は、ザコ敵との戦闘シーンにもCDアクセスを行う。それによって受けられる恩恵としては、すべてのキャラがアニメする、描き込まれた美しい背景、CD音源のBGM、といったものがあげられる。気になるアクセスタイムは、敵とのエンカウントからコマンド入力までに約3秒。数字で見ると長いようだが、実際は他のRPGとくらべてもあまり変わりはない。さらに技術的処理によって画面上で多彩な動きを見せるため、長いとは感じない。このゲームではアクセスタイム削減は当たり前のことなのだ。



アクセスが気にならない速さだ

プレイヤーを助けるマスターシステム

マスターシステムとは、一種のプレイヤーを監視するプログラム。プレイヤーが何らかの事情で行き詰まっているときに働く、救済機能のことだ。例えば周辺のモンスターが強すぎて、何度も同じ宿屋に泊まっていると、そこの主人が「お困りのようですね。よかったらこれをどうぞ」などと言って武器やアイテムをくれるのだ。このシステムの導入によって、レベルUPのための経験値稼ぎといった機械的作業をする必要は少なくなる。ちなみに、ゲーム中登場するアイテム類は300種以上あるが、マスターシステムでしか手に入らないアイテムもあるようだ。また、マスターシステムにはいくつかのバリエーションがある。

まんがでわかるマスターシステム





とってもありがたいシステム♡



おいおい厄介ばらいってわけ?

ラクできるわけじゃない

このシステムはヘタッピなプレイヤーへの救済を目的とするので、ラクをしよとすると作動しない。具体的にいうと、ヘタッピなふりをして何度も同じ宿屋に連泊してもムダなのだ。それなりに傷ついたり、レベルが上がっているなどの努力のあとがないと作動しない仕組みになっている。ゲームの世の中も甘くない。



タテ続けの連泊はお金のムダだ

マスターシステム作動の具体例

ひとくちにマスターシステムといっても、アイテム類、ヒント、お金など、いくつかのケースがある。アイテム類をもらえるのがもっとも代表的な例だが、その他にもオイシイ内容のものがそろっている。そのときの状況に応じたマスターシステムが作動してくれる仕組みだ。ここではその具体例を、ちょっとだけ紹介しよう。どのケースにも共通していることだが、それなりに苦労しないとマスターシステムは作動しないぞ。

アイテム類がもらえる

いちばん多いケースがアイテム類。その中でも、ショップなどでは買えない、マスターシステムでしか手に入らないものもあるというから、おおいに気になるところ。宿屋に開(あ)かずの間のような怪しい所があるとき、その中に宝箱が眠っていることが多い。宝箱の中はきっと、貴重品のアイテムが入っているに違いない。



ショップで手に入らないアイテムがぜひ欲しいところ

ヒントがもらえる

調べられるところはすべて調べたつもりなのに、一向に新たな展開が見られない。いったいどうしたらいいんだろう？　などと行き詰まってしまったときに、オイシイ情報を教えてくれるケースだ。

お金(ダルト)がもらえる

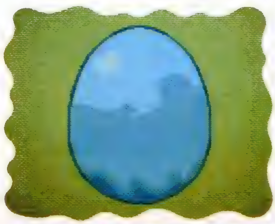
宿屋に限らず、イベントに応じてお金をもらえるケース。自分の持ち金に対応して金額が違う場合もあるかも。ちなみに、ヴィシュナスロードでドラゴンを追っ払ったときの報酬金もその一例だ。



あのときは少ししかもらえなかったけど今度はホント？

モンスターのタマゴ!?

宝箱を開けたら、なんとびっくりモンスターのタマゴが入ってた！　ということもある。タマゴからかえったモンスターは、戦闘時に召喚して戦わせることができるのだ。まるでカプセル怪獣？



これはヴィシュナスロードのドラゴンから授かった卵。イメージとしてはこんなヤツなのかなあ…？

スゲー強い傭兵が味方に

傭兵は主に酒場でお金を積んで雇うもの。しかし、ごくまれに宿屋にスゲー強いキャラが宿泊していることがある。交渉しだいで雇うことができるのだ。ただし、雇うにはもちろんお金が必要。

戦闘は最大8人のパーティプレイ

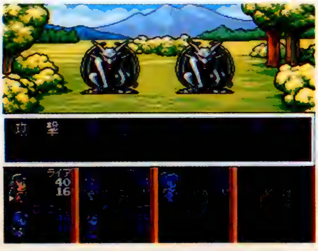
戦闘は主人公のライアを含めて最大8人で応戦。敵のビジュアルは2列に並びこちら向きで表示される。また、仲間も横向きで2列に表示される。敵味方ともちょこまかとよくアニメーションする。背景パターンも20種類以上と豊富だ。



ライア、ロリエーン、ヴィシュナスの3人がプレイヤーが操作できるキャラ。あとはみんな仲間にしたモンスターたちだ。8人で戦っているけどモンスターはNPCなので、混乱することなく戦闘を楽しむことができる

4種類の基本コマンド

戦う　プレイヤーが自分の意思で各キャラに命令を出すコマンド。さらに4つのコマンドが選択できる。戦闘中にいちばん使うコマンドである。



「戦う」で使うコマンドは4つ。ね、カンタンでしょ？

オート　各キャラが自動的に戦うコマンドだ。基本的には、各キャラが持っている最大限の攻撃を行うだけなので、頭脳的な戦い方は要求できない。

逃げる　成功すると戦闘から脱出できる。自分のすばやさと敵のすばやさを比較してその成否を判定。自分が速ければ、ボスキャラからでも逃げられる

移動　戦闘中にキャラの配置換えを行うコマンド。配置換えはフィールドマップ移動時もできるので、それほど頻繁に使う必要のあるコマンドではない。

パーティは前衛・後衛の概念を導入



⬆前衛はファイタータイプ、後衛は魔術師タイプを配置するのがもっとも一般的な戦い方だ

戦闘はお互いに向かい合って並んで戦っているという形をとっている。ちょうど『ドラクエ』と『FF』の戦闘を足して2で割ったような感じだろうか。しかし、味方の人数は最大8人で、RPGとしてはかなり多め。その8人のキャラを全員画面に表示するため、2列に並ばせる形態がとられており、前衛と後衛では攻撃方法が若干異なってくる。

前衛の攻撃方法

前衛は主に直接攻撃で攻撃する。つまり、剣やアクスなど破壊力が高い接近戦用の武器によって、ダメージを与えることが前衛のポイントとなる。これらの武器を装備できるキャラは常に前衛に配置したい。また、前衛は後衛の盾の役目も担うので、ある程度体力が必要だ。



⬆メアリが振り回しているのはショートソード

⬇肉弾戦タイプモンスターは前衛でなくちゃ



後衛の攻撃方法

後衛のメリットは、直接攻撃を受けないことだ。だから、HPの少ないキャラは後衛にまわすべきだろう。武器は弓やヤリなど、遠距離でも攻撃が可能なものに限られる。また、魔法は距離と無関係なので、後衛でもOK。魔術師タイプのキャラは完全に後衛専門といえる。



⬆ロリちゃんのように弓矢を使うキャラは後衛に

⬇魔法を使うキャラもやはり後衛向きだね



前衛＞後衛のルール

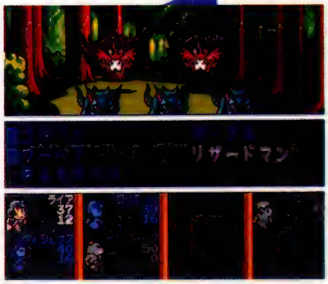


⬆ズル防止対策のルール。正々堂々と正面から敵にぶつかってこそおもしろくなるのだ

プレイヤー側のキャラの並べ方にはひとつのルールがある。それは、前衛の人数が後衛の人数より多くなければいけないというもの。これは前衛に強いキャラを1人だけ置き、そいつを盾がわりにするのを防ぐためだ。なぜかというと、後衛には敵の直接攻撃が届かないというメリットがあるよね？　もしこのルールがないと、大事なキャラたちを後衛において、高見の見物としゃれこんでしまうズルができてしまうからなのだ。やっぱり戦闘は、フエアに行わないとおもしろくないからね。

モンスターを仲間に加えて戦う

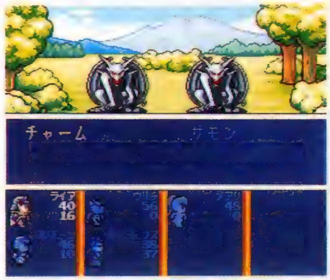
戦闘では、モンスターを仲間にして一緒に戦うことができる。主人公のライアの特殊魔法で敵モンスターを仲間にし、NPC（ノンプレイヤーキャラ）として戦わせることができるのだ。また、モンスターは、世界に8人いるといわれるモンスターメーカーによって合体強化させることができるのも特徴のひとつ。新たなモンスターを作る楽しみがあるのだ。



モンスターを仲間にして戦えば、攻撃力も倍増。ちょっとコワイけど

「魅了」で仲間にする

主人公ライアは、生まれながらにして魔物と友達になってしまう不思議な能力を持っている。その能力を生かした特殊魔法が「魅了（チャーム）」だ。戦闘中この魔法を使うことによって、コワ〜イ敵モンスターを仲間に加えてしまうのだ。仲間になったモンスターは、NPCとして勝手に戦ってくれるので、とても心強い。ときには中ボス級のモンスターも仲間になることがあるらしい。逆に、絶対仲間にならないモンスターもいるそうだ。ちなみに、「魅了」して一度にストックできるモンスターは7体までとなっている。



ゲームスタート時は魔法を使えないが、あるところで手に入れられる



敵のときは憎たらしいヤツだけど、仲間にしたら愛着がわくかもね。でもほおずりはちょっと…

「サモン」でNPCとして召喚

「魅了」して仲間にしたモンスターは、戦闘中にライアが召喚魔法「サモン」を唱えることによって呼び出すことができる。召喚したモンスターはNPCなのでプレイヤーが操作することはできない。しかし、そのモンスターごとの特性に応じた攻撃で敵に応戦してくれる。また、回復系魔法を使うかしこいモンスターなどは、プレイヤーのHPが少なくなるとHPを回復させてくれたりもする。仲間となったモンスターは、敵だったときとはうってかわって超カワイイ2頭身キャラになる。ライアはモンスターをカワイくしてしまう力まで持っているのだろうか…。なおモンスターには経験値の概念がないので、レベルUPすることはない。



⬆最初のうちは1ターンに1匹ずつしか呼べない

こんなにコワ〜イ顔したリザードマンだって…



⬅リザードマンは敵に回すとコワイ存在。見た目はワニみたいだけど油断してるとヒドイ目にあうゾ

こんなにカワイくなったゾ！



⬆でも仲間になれば、ハイこの通り。迫力はなくなっちゃったけど、強さはそのまま残ってるゾ

モンスター召喚シーン

「サモン」によって呼び出されたモンスターの登場シーンはちょっと変わっている。細切れのブロックのような体が、上からパラパラと降ってくるのだ。



合体させてパワーアップできる

仲間にしたモンスターは、合体でパワーアップさせることができる。ただし、合体はモンスターメーカーと呼ばれる魔術師にしか行うことができない。また、合体には細胞と細胞をつなぐための「キマイラの卵」というアイテムが必要。世界の隅々までよ〜く探しておこう。



⬅ゼルダが住んでいる神殿にて。合体は計画的に

モンスターはおいしいアイテムを持っている

モンスターの中には、ショップで手に入らない貴重な武器やアイテムを持っているヤツもいる。このゲームの場合、モンスターから武器やアイテムを入手する確率が比較的高いようだ。これはフィールドでの戦闘を、ただの経験値稼ぎに終わらせないための配慮とのこと。ひとつひとつの戦闘に重みを持たせているのだ。



⇦やっぱり強いモンスターほどいいモノ持ってるんだろな

モンスターには属性がある

ゲーム中登場するモンスターは約300種類。それぞれのモンスターに属性というものがあり、特徴的な攻撃方法を持っていヤツもいる。また、モンスター合体の際にはこの属性を考慮して組み合わせることで、一段と強力なモンスターを作りだすことができる。

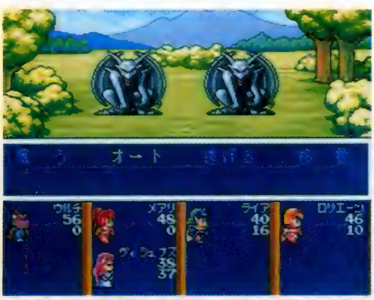


⇦モンスターの属性によって戦い方を変える必要があるときも

オートモードを有効に使え

戦闘中オートのコマンドを選ぶと、各キャラが敵に最大級のダメージをあたえようとガムシャラな攻撃をしてくれる。ただし、その分防御がおろそかになったり、ムダなMPを消費してしまうので、あまり効率の良い戦い方とはいえない。

通常の戦闘では、あまり使うことはないのではないかと思われる。しかし、モンスターからアイテム類をぶんどるのが目的のときは話は別だ。とにかくモンスターを倒せば良いわけで、頭を使う余地があまりないからだ。オートモードをうまく使い、オイシイ装備を手に入れよう。



⇧従来のRPGでは頻繁に使われるオートモード。でも戦いを楽しみたいならマニュアルで戦うべき



⇧でも貴重品欲しさに戦うときは話は別です。ガンガン倒せば、きっといいことがあるでしょう…

傭兵を雇って戦力UPを図る

お金を与えるとパーティに加わってくれるキャラが傭兵だ。おもに街の酒場などで雇ってくれる人を探していることが多い。お金を取るだけあって、その戦闘力には期待していいぞ。また基本的にはお金の額とそのキャラの戦闘力は比例しており、値が張る傭兵ほど良い働きをしてくれるようだ。傭兵はおもに一定期間だけしか協力してくれないヤツと、目的達成まで協力してくれるヤツの2種類に分けられる。どちらにしても、お金があるときはぜひ雇いたい。



↑やっぱりさ、高い金出して雇ってんだから、それなりの働きはしてもらわなくちゃねぇ。期間いっぱいこき使ってやるぜ（ニヤリ）

一定の日数だけ協力

時間の概念がないのに、どうやって日数を計算するのか？　その計算方法は、ズバリ宿屋に泊まった回数だ。だから、あまり宿屋に泊まらなければ、それだけ長い期間雇えるのでお得ということになる。具体例としては、テレシア大陸で最初に出会うシーフのメアリ。ただし彼女の場合は、「テレシア大陸から出ない」という別の条件付き。こんなふうに別条件がついている場合もあるのだ。



↑メアリは50ダルトで10日間雇える。一番最初に出会う傭兵だけあって、なかなかお手頃だね

目的達成まで協力

傭兵にもそれぞれの人生がある。だから、それぞれが目的を持って生きているわけだ。だから、自己の目的達成のためにライアたちに協力してくれることもある。具体的な例としては、アンドレシア大陸の港ハムテンで出会うアルシャルク。彼は「ダークエルフキングを倒す」という目的が達成されるまで仲間になってくれる。逆の考え方をすれば、目的を達成しない限りは仲間なので心強い。



←ヨロイがガシャガシャうるさそうなアルシャルクは500ダルトとちと高い。え、ローンは扱ってない？　じゃあ代金後払いもダメ？

戦闘する場所によって背景は20種類以上

ライアたちは広大な世界を巡りながら戦っていくので、さまざまな風土を持った地域を訪れることになる。従って、ず〜っと同じ地形が続くなんて考えられない。そこで戦闘の背景も、その地域の風土やフィールドに合わせて変化するようになっている。その種類は全部で20種以上あり、細部まで描き込まれている。地形によっては、戦闘時の状況に微妙な変化が出てくる場合もある。例えば、山道は狭いので「逃げる」のコマンドの成功率が下がる、などといった具合だ。それほど気をつける必要はないが、念頭に入れたうえで戦うべきだろう。

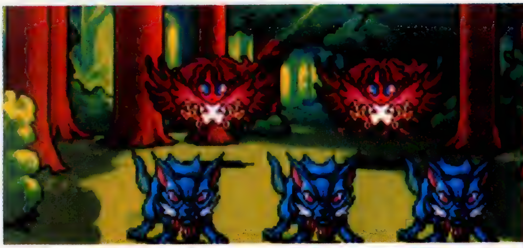
草原





もっともノーマルな場所。敵と遭遇する確率は比較的低そう。最初はこのあたりで自分を鍛えるのが賢明な選択かな？

森





木がうっそうと生い茂る森の中。動きのすばやい獣型モンスターがいきなり襲ってくることもあるので注意が必要だ

洞くつ

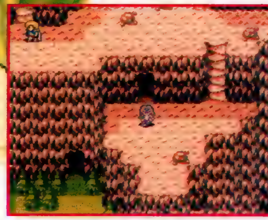




コウモリやアンデッドなどのモンスターがうごめく洞くつ。道に迷って出られなくなってしまうことのないよう気をつけて

山道





⬅➡せまくて逃げ場のない山道は、「逃げる」の成功する確率が低くなる。自分のHPが残り少ないときなど、無理は禁物だ

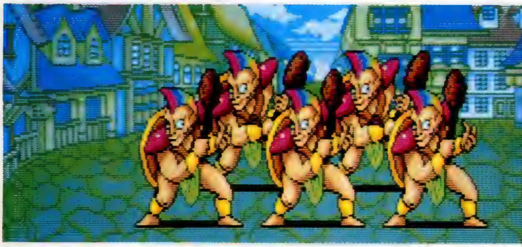
海





⬅⬆海の中にもモンスターはウジャウジャいそう。でも、水棲モンスターには友好的なヤツも多く、仲間になってくれる可能性も高い

街の中

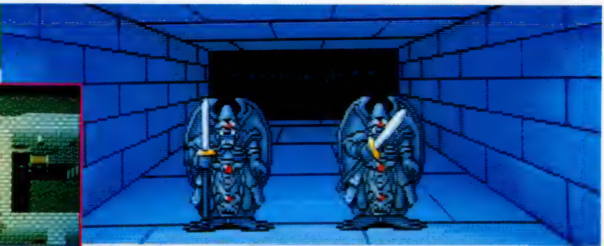




⬆➡なんと街の中で戦闘に入ってしまうことも！　これは酒場で狂戦士たちにからまれてしまったところ。売られたケンカは買わねば

塔





⬅⬆建物だが、太陽の光もさえぎられるような深いダンジョンの奥には、夜しか行動しない夜行性のモンスターが待ち受けている

戦闘中すべてのキャラがアニメする！

敵を攻撃するとき、ダメージを受けたときなど、とにかくキャラがワシャワシャとアニメする。ボスキャラはもちろん、ザコキャラまでもがシャカシャカとアニメする。当然仲間のキャラもアニメするが、そのパターン数は驚くほど多彩だ。

プレイヤーはちょこまか動く

プレイヤー側のキャラは、『F・F』の戦闘のアニメに近い。攻撃をするとき、ダメージを受けたときなどにアニメする。「逃げる」を選択したとき、キャラが振り向きざまに走り去るのは笑える。逃げ去る姿にも愛きょうがあるのだ。

ライア

さすが主人公、剣を振る姿がサマになってる。



ロリエーン

弓矢を放つロリちゃんは後衛にしてあげたい。



仲間モンスター

友情出演のオーク。2頭身でもがんばります。

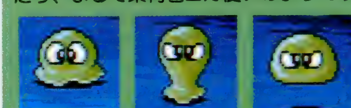


ザコキャラだってがんがん

ザコの敵キャラでも、そのアニメパターンは豊富だ。ダメージを受けたときの表情など、思わずゴメンと言ってしまうほどカワイイやつもいる。特殊攻撃を持っているモンスターなどは、その特殊効果も見ることができる。たとえザコでも手抜きはしていないのだ。

スライム

ザコの王道を行くスライムもちゃんとアニメします。びょ〜んとのびたり縮んだり、まるで某有名ヨガ使いのようです。



キバウサギ

その名の通りキバの生えたウサギさん。目つきが鋭いのがコワイけど、ダメージを受けたときは笑えちゃうのだ。



ベトベト

見るからにベトベト〜、て感じをアニメで表現。イマイチどういうキャラなのかわからないけどいい味だしてるね。



ボスキャラはダイナミックに

ボス級のモンスターともなると、ザコキャラとは一線を画したハデなアニメを見せてくれる。特殊攻撃を持っているヤツも多いので、より多彩な動きが期待できるのだ。ここで紹介するグールナイトは、プレイヤーに向かって両腕でつかみかかってくる。何も知らずに見ていると、巨大な手にビックリしてしまうほど迫力満点。やっぱりボスキャラはこんな風にガンガンアニメしてもらいたいよね。



⇧ある塔のダンジョンの最上階でライアを待つ

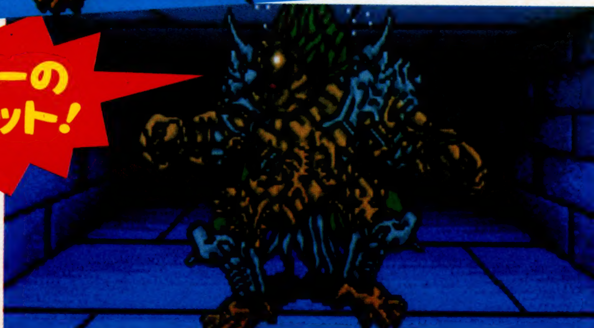
グールナイトの必殺の一撃！





⇧⇧ググッと両手を突き出したかと思うと、その手が拡大！ こいつをまともにくらったら、どんな強いキャラでも大ダメージは避けられない…

プレイヤーの攻撃がヒット！



⇨くそ〜、よくもやったな！ さっきのお返し、とばかりに一撃をおみまい。こうして、手に汗握る攻防戦が繰り広げられるのだ

モンスターメーカーワールドの歴史

さまざまなジャンルへと広がる『モンスターメーカー』の世界。しかし、それぞれがバラバラに展開しているわけではなく、ひとつの大きな歴史にそっているのだ。公式年表をもとに、おもな作品を紹介しよう。

コミック　モンスターメーカー・サガ



現在はアスキー出版局の「アスキーコミック」で連載されている。PCエンジン版と同じ時代なのでヴィシュナスやルフィーアなどのおなじみのキャラが登場。

■アスキー出版局
①～②巻各640円

小説　ドラゴンライダー



PCエンジン版よりずっと後の話でドラゴンライダーになることを夢見る少女アイラが成人になるまでの話。『モンスターメーカー』の原作者である鈴木銀一郎氏が執筆している。

■富士見書房　上下巻各470円

ゲームボーイ　ウルの秘剣



カードめくりダンジョンが話題に。■ソフエル　3500円

モンスターメーカー公式年表

超古代文明時代

？

神話時代

宇宙から「闇の存在」がやってきて、世界を支配しようとする。9つの種族が力をあわせて「闇」を封印し、その戦いの中から7つの神が誕生する

- コミック『モンスターメーカー・サガ』
- PCエンジン『～闇の竜騎士』

黄金時代

神々も9つの種族もともに暮らし、争いもなかった理想の時代。9つの種族が、それぞれの住み場所をきめたことで幕を下ろす。

神聖暦前900年…7人の神がウルフレンドを去り、神々の時代は終わりを告げる

神聖暦前332年…最後の浮遊城が墜落
ビング王19年

神聖暦前330年…ドラゴンファイター滅亡
ビング王21年

神聖暦前247年…ブルガンディ島が永世中立都市となる
レグル王23年

神聖暦前200年…オーク王グレードンの侵攻
スレイン王2年

- 小説『ドラゴンライダー』

神聖暦前198年…香辛料ケルのブーム
4年

神聖暦前194年…ウルフレンドとソルレンドに8つの隕石が降る
8年

- ゲームボーイ『～ウルの秘剣』

右ページに続く

※■は発売元とその価格を表します。また価格は特にことわりがないものは税込です。

カードゲーム　マジックマスター

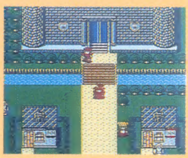
『マジックマスター』というタイトルから一見別物と思ってしまう。対象年齢が少し上なのだ。ミリエーヌ、ディアーネなどが登場。
■翔企画　2000円(税別)





ファミコン　7つの秘宝

光の子が闇と対決した神聖暦前6年の話。カード色が強く賛否両論の作品であった。　■ソフエル　6800円(税別)



カードゲーム　ソフィア聖騎士団

光の子がゾール神を封じるのに使ったといわれる7つの宝石の1つが闇の側の手に落ち、光と闇の均衡が崩れて再び争いが起こる。
■翔企画　2000円(税別)





小説　ナルド予言書

『ドラゴンライダー』と同じく鈴木銀一郎氏執筆。同氏が明け方の夢うつつ状態で見た？ナルド予言書のアイデアがもとになっているとか。　■富士見書房　上下巻各470円



神聖暦前189年…賢者ナルドが「予言詩」13年　を完成させる

神聖暦前136年…王位継承権をめぐり、メルキアに内乱起こる

● カードゲーム『マジックマスター』

神聖暦前103年…メルキア再統一。アシャガルダ王元年　ディ王朝始まる

神聖暦前6年…光の子がゾール神を地底ボルグ王5年　に封印する

● ファミコン『～7つの秘宝』

神聖暦元年…光の子が初代神聖皇帝に即位する

神聖暦5年…ソフィア聖寺院完成

神聖暦7年…ボルグ王、第2代神聖皇帝に即位しアシャディ1世となる

神聖暦14年…聖ソフィア寺院から宝玉が盗まれる

● カードゲーム『ソフィア聖騎士団』

神聖暦80年…5代神聖皇帝アシャディ4世即位

神聖暦85年…地下のゾール神復活の予言が実現する

● 小説『ナルド予言書』

神聖暦103年…バレル修行院が火薬を使った武器を製作

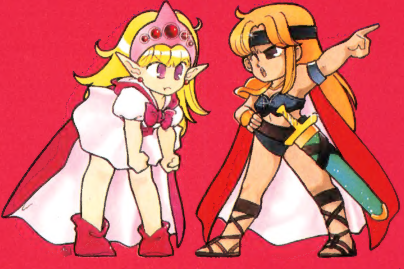
神聖暦138年…大砲と銃の力で、ヒューマンがブルグナを支配

神聖暦156年…大航海時代始まる

©ソフエル／翔企画／遊企画

平成5年8月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻第8号（通巻57号）

MONSTER MAKER
モンスターメーカー
闇の竜騎士



完全ガイドブック 上巻

PC Engine FAN

8月号特別付録